*ا.م.د/ رضوان مصطفى رضوان احمد

* د/ أحمد محمود محمد نور الدين

مقدمة ومشكلة البحث:

أدى التوجه الحديث لتكنولوجيا التعليم والمرتكز على التعلم الإلكتروني النشط والتشارك الذي يقوم على مصادره وعملياته وأدوات الويب (2.0) الى الحاجة الى استراتيجيات التعلم التشاركي والتفاعلي التي تهتم بتوظيف مهام بناء المعرفة.

ويتوافق التعلم التشاركي مع مبادئ النظرية البنائية حيث يكون المتعلم محورا للعملية التعليمية مما يجعله يبحث ويجرب ويستكشف، كما أنها تهتم بعقل المتعلم والعمليات التي تتم داخله، فتولد مستويات متعمقة من المعرفة في إطار قائم على التفاعلات الاجتماعية التي تعجز نظريات التعلم التقليدية عن تفسير طبيعة التعلم الذي يحدث في إطارها، وهناك العديد من الدراسات التي تؤكد على فاعلية التعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية الجانب المعرفي والأداء المهاري كدراسة كل **من ليلى عبد المنعم ونادية شوشة (٢٠٠٨) (7) نشوة السيد (٢٠٠٩) (11)، الشيماء عبد اللطيف (٢٠١٠) (٤).**

يرى **أحمد سالم (2004م)** أن قضية التعليم تعد من الأمور الهامة التي شغلت رجال التربية بمختلف انتمائهم وجعلتهم يبحثون عن أفضل الطرق والوسائل لمواجهة التطور في مجالات التعليم المتعددة وخاصة فيما يتعلق بتكنولوجيا التعليم، لذلك ظهرت أساليب ونماذج تعليمية جديدة لمواجهة تلك التحديات (5:2).

وتؤكد **إجلال حسن (2004م)** على أن استخدام الأساليب الحديثة في مجال تعليم الأنشطة الرياضية المختلفة أتاح للمتعلم فرصة كبيرة للتعلم من خلال استخدام حواسه الجسمية في استقبال المعارف وتؤدي إلي زيادة كفاءة أثر التعلم وجعله قوياً حياً محسوساً وبذلك تزداد قدراته على استيعاب المراحل المتتابعة لأداء المهارات المختلفة (24:1).

* أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس – كلية التربية الرياضية – جامعة العريش.
* مدرس بقسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية وألعاب المضرب - كلية التربية الرياضية - جامعة العريش.

وتشير **كوثر السيد (2004م)** الى أن ازداد الاهتمام بأساليب التعليم ووسائله المختلفة من أجل مسايرة التقدم العلمي واتباع الاستراتيجيات المختلفة لمعالجة مشاكلنا التعليمية في الإطار الاجتماعي الذي نعيش فيه، حيث استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة في العملية التعليمية تحقق تقدم هائل في كافة الأنشطة الرياضية، فأصبح تعليم الانشطة الرياضية ليس قاصراً على الطريقة التقليدية ولكنه تطور بطريقة سريعة وأخذ خطوات متقدمة لاستخدام كافة الطرق والوسائل الحديثة المتاحة في التعليم. (12:6)

ويوضح **السيد الويشي** (2013م) أن البحوث التربوية خلال العقود الماضية شهدت تحولاً في رؤيته لكل من التعليم والتعلم، ومرجع ذلك إلى التحول في التركيز على ما يدور في عقل المتعلم من معرفة مسبقة والقدرة العقلية وكيفية معالجة المعلومات، وأساليب التفكير وهذا ما يسمي بالتعلم الحقيقي بدلاً من البيئة الخارجية التي تؤثر في التعلم من معلم ومنهج وطرق تدريس ومخرجات أخري لعملية التعلم. (17:3)

كما يرى كلاً من **Edman, (2010) & .McCarthy, J., Andeson, L (2002)** **Gewertz, Catherine (2012م) & Elaina** أن التعلم التشاركي الإلكتروني يعد مطلباً هاماً وذلك لعدة عوامل أهمها أن الطلاب في السنوات القليلة الماضية اختلفوا عن العقود السابقة ولديهم توجه أكبر نحو التكنولوجيا ونحو البيئة التعليمية التي تعتمد على التعامل السريع مع الأجهزة والأدوات الملائمة للتعلم النشط ، وأن المشاركة النشطة تقوي التعلم بصرف النظر عن البيئة الموجودة فيها كما أن الأنشطة المتنوعة التي يعتمد عليها هذا النوع من التعلم تثير دافعية الطلاب للتعلم والانغماس بفاعلية في الأنشطة الهادفة وهذا يحد من بروز الأنشطة التعلمية السلبية مثل الإصغاء السلبي وأخذ الملاحظات وتدوينها طول الدرس. (78:14)، (64:12)، (97:13)

ويشير كلاً من **McCarthy, J., & Andeson, L ,. (2002م) و عطيه خميس (2003م)** أن التعلم التشاركي مدخلاً واستراتيجية للتعليم يعمل فيها المتعلمون معا في مجموعات صغيرة أو كبيرة ويتشاركون في إنجاز مهمة أو تحقيق أهداف تعليمية مشتركة، حيث يتم اكتساب المعرفة والمهارات أو الاتجاهات من خلال العمل الجماعي المشترك، ومن ثم فهو يركز على الجهود التعاونية التشاركية بين المتعلمين لتوليد المعرفة وليس استقبالها من خلال التفاعلات الاجتماعية والمعرفية، كما أنه متمركز حول المتعلم وينظر إليه كمشارك نشط في عملية التعلم، فهو منظومة من العمليات التشاركية والتفاعلية التي تتم بين كل من المعلمين والمتعلمين ومصادر التعلم في عملية التعلم، بحيث يكون التفاعل

الإيجابي النشط خلال الحوار والتفاوض الذي يؤدي إلى فهم وتطبيق المعرفة في مهمات التشارك. (105:14) ، (24:9)

كما يؤكد **Gewertz, Catherine (2012م)** أن بيئة التعلم الالكتروني تعد أرض خصبة لنمو بيئة التعلم التشاركي وبناءها بشكل فعال، حيث توفر وجود النواحي الاجتماعية للتعلم التشاركي من خلال بعض الأدوات المتاحة التي تتسم بالتشاركية ، والتي يمكن استغلالها وتوظيفها على ضوء التعلم التشاركي، حيث أن هذا النوع من التعلم قائم على تبادل المعلومات بين مجموعة من المتعلمين يشتركون معا في صياغة المناقشات أو إعادة تنظيم المواد أو المفاهيم البناء علاقات جديدة بينهما، ومن خلال تشكيل وصياغة أفكار الدارسين بفكرهم وآرائهم الخاصة، وكذلك تلقي الرجع والتقويم من خلال زملائهم في الفريق. (64:13)

ويرى **جلال سالم (2004م)** أن كرة اليد تعد أحد الأنشطة الرياضية الأساسية ضمن المناهج الدراسية بكليات التربية الرياضية، وتعتبر المعارف والمعلومات المرتبطة باللعبة ومهاراتها وقوانينها ذات أهمية كبيرة في إكساب الطلاب التصور الصحيح للأداء الحركي نظراً للعلاقة الوثيقة بين الجانب النظري والتطبيقي لهذه المهارات بمختلف أنواعها، وهذا لا يتحقق فقط من خلال تعلم وإتقان المهارات الأساسية فقط بل من خلال فهم واستيعاب المعلومات الخاصة بجميع المهارات. (36:5)

ومن خلال عمل الباحثان في كلية التربية الرياضية جامعة العريش لاحظا أن هناك انخفاض في مستوي تحصيل الطلاب في مهارات كرة اليد سواء مهارياً ومعرفياً، وقد يرجع ذلك إلى عدة أسباب من أهمها أسلوب التدريس المستخدم حيث يتم استخدام أسلوب التعلم بالأوامر (الطريقة التقليدية ، والذي يعتمد أساسا على المعلم في تقديم المادة العلمية عن طريق الشرح اللفظي، وأداء النموذج العملي للمهارات المراد تعلمها، وقلة الوقت المخصص للتدريس، وعدم كفايته لتغطية جميع مفردات المنهج المقرر بالشكل الأمثل، والارتقاء بالمستوى المعرفي للطلاب، والعمل على زيادة دافعيتهم نحو التحصيل الحركي والمعرفي في مهارة التمرير، وقد وجد الباحثان أنه من الممكن استخدام بعض أساليب التدريس الحديثة مثل استراتيجية التعلم التشاركي، كمحاولة للارتقاء بمستوى الطلاب مهارياً ومعرفياً من خلال إتاحة وقت أطول للتدريس من خلال تغذية مرتجعة بالإضافة إلى مواكبة التطور التكنولوجي وتحقيق التقدم العلمي في مجال تدريس كرة اليد.

وبالرغم من تعدد الدراسات العلمية التي أجريت في مجال التعليم الإلكتروني، والتعلم التشاركي مثل دراسة كل من **ليلى عبد المنعم ونادية شوشة (٢٠٠٨) (7) نشوة السيد (٢٠٠٩) (11)، الشيماء عبد اللطيف (٢٠١٠) (٤)، مايسة عفيفى (٢٠١١) (8)، منار على (٢٠١٢) (10)،**

مورنو Moreno(٢٠١٣) (15)، ريبر Rieber (٢٠١٤) (16) وفى حدود علم الباحثان لا توجد أي دراسة علمية تطرقت إلى إستخدام التعلم التشاركي في مجال تعليم كرة اليد، مما أثار إهتمام الباحثان إلى أستخدام أسلوب التعلم التشاركى ومعرفة تأثيره على المستوى المهاري والتحصيل المعرفي لدى طلاب المستوى الأول بكلية التربية الرياضية جامعة العريش.

هدف البحث:

يهدف هذا البحث الى تصميم برنامج تعليمي باستخدام التعلم التشاركي ومعرفة تأثيره على مستوى أداء مهارات كرة اليد والتحصيل المعرفي لدى طلاب المستوى الاول بكلية التربية الرياضية جامعة العريش.

فروض البحث:

توجد فروق دالة إحصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى اداء مهارات كرة اليد والتحصيل المعرفى لصالح القياس البعدى.

المصطلحات المستخدمة في البحث:

التعلم الإلكتروني التشاركي Collaborative Learning:

هو" مدخل واستراتيجية تعلم يعمل فيها المتعلمون معا، في مجموعات صغيرة أو كبيرة، ويشاركون في إنجاز المهمة أو تحقيق أهداف تعليمية مشتركة، حيث يتم اكتساب المعرفة والمهارات أو الاتجاهات من خلال العمل الجماعي المشترك في جهد منسق باستخدام خدمات وأدوات الاتصال وتكنولوجيا الحاسب الآلى، وهو تعلم ممركز حول المتعلم، وينظر إلى المتعلم كمشارك نشط في عملية التعلم". (24:2)

الدراسات السابقة:

1- أجرت **ليلى عبد المنعم ونادية شوشة (٢٠٠٨) (7)** دراسة تهدف إلى تصميم برنامج تعليمي باستخدام الهيبرميديا ومعرفة تأثيره على تعلم مهارات النجمة الأولى في السباحة التوقيعية، واستخدمت الباحثتان المنهج التجريبي على عينة قوامها (53) طالبة من طالبات الفرقة الرابعة تخصص سباحة بكلية التربية الرياضية بنات بالزقازيق، ومن أهم النتائج: البرنامج التعليمي المقترح باستخدام الهيبرميديا له تأثير ايجابي على تعلم مهارات النجمة الأولى في السباحة التوقيعية.

2- وأجرت **نشوة أحمد السيد (٢٠٠٩) (11)** دراسة استهدفت التعرف على فاعلية استخدام التعليم الإلكتروني مع التطبيق الميداني لتعلم مسابقة إطاحة المطرقة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالزقازيق، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من عدد (32) طالبة تخصص مسابقات الميدان والمضمار الفرقة الثالثة بكلية التربية الرياضية بنات جامعة الزقازيق، تم تقسيمهن إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل منهما (16) طالبة، ومن أهم النتائج: يؤثر استخدام البرنامج التعليمي الإلكتروني المقترح تأثيرا إيجابية على مستوى الأداء الفني والرقمي في مسابقة إطاحة المطرقة.

3- كما قام **مورنو Moreno (2013) (15)** بدراسة استهدفت التعرف على فاعلية التعلم الإلكتروني التشاركي في اكتساب بعض المهارات الأساسية في كرة القدم لطلاب المدارس الثانوية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، واشتملت عينة البحث على عدد (34) طالبة بالمرحلة الثانوية، تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية، والأخرى ضابطة قوام كل منهما (17) طالبة، ومن أهم النتائج: يؤثر أسلوب التعلم الإلكتروني التشاركي تأثير إيجابية على مستوى أداء بعض المهارات الأساسية في كرة القدم.

4- وأجرى **ريبر Rieber (2014) (16)** دراسة استهدفت التعرف على تأثير التعلم الإلكتروني التشاركي على تعلم مهارة التصويب في كرة السلة لدى طلاب المرحلة الجامعية، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من عدد (36) طالبة بالمرحلة الجامعية تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية، ومجموعة ضابطة قوام كل منهما (18) طالبة، ومن أهم النتائج: تفوق أفراد المجموعة التجريبية على أفراد المجموعة الضابطة في مستوى أداء التصويب في كرة السلة.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدم الباحثان المنهج التجريبي لمناسبته لطبيعة هذا البحث، وذلك بإتباع التصميم التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة باستخدام القياسات القبلية والبعدية.

مجتمع وعينة البحث:

قاما الباحثان باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة العريش للعام الجامعي (2020/2019م) والبالغ وعددهم (120) طالب.

وتم اختيار عينة البحث الأساسية بالطريقة العمدية العشوائية، واشتملت العينة الأساسية على (50) طالب من المجتمع الكلى للبحث، وتم الاستعانة بعدد (10) طالب من نفس مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الأساسية، بالإضافة إلى عدد (10) لاعب من نادي شباب مصر وذلك لإجراء المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد البحث.

اعتدالية عينة البحث في المتغيرات قيد البحث:

جدول (1)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء في متغيرات السن والطول والوزن والتحصيل المعرفي. **ن = 60**

م	المتغيرات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي س/	الانحراف المعياري ±ع	الوسيط	معامل الالتواء
1	السن	سنة	18.49	3.25	18.30	1.37
2	الطول	سم	171.33	2.17	150.00	1.57
3	الوزن	كجم	61.21	3.87	47.00	0.98
4	التحصيل المعرفي	درجة	25.20	0.68	25.00	1.14

يتضح من جدول (1) أن قيم معامل الالتواء لعينة البحث قد انحصرت ما بين (±3) مما يدل على اعتدالية أفراد العينة في تلك المتغيرات.

جدول (2)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء في الاختبارات البدنية والمهارية.

ن = 60

م	الاختبار	وحدة القياس	المتوسط الحسابي س/	الانحراف المعيارى ±ع	الحد الأدنى	الحد الأعلى	معامل الالتواء
1	الوثب العريض من الثبات	سم	199.500	3.739	190	210	0.042-
2	الوثب العمودي لسارجنت	سم	33.600	2.722	30	38	0.157
3	الانبطاح المائل	عدد	30.300	3.555	25	36	0.350
4	دفع كرة طبية وزن 800 جرام	متر	11.242	1.208	8.40	13.50	0.403-
5	الوثب العمودى من الوقوف والركبتان مثنيتان نصفاً	عدد	34.600	3.362	29	40	0.131-
6	التمرير والاستلام	عدد	12	2.575	10	17	0.308
7	رمي كرة يد لأبعد مسافة	متر	24.707	3.249	19.90	30	0.158
8	التصويب بالوثب عاليا 10 كرات	عدد	2.050	0.825	1	3	0.098-
9	التحركات الدفاعية المتنوعة	عدد	20	2.051	17	24	0.366
10	حائط الصد في اتجاه واحد	درجة	3.950	0.825	3	5	0.98

يتضح من جدول (2) أن قيم معامل الالتواء لعينة البحث قد انحصرت ما بين (±3) مما يدل على اعتدالية أفراد العينة في الاختبارات البدنية والمستوى المهاري قيد البحث.

أدوات جمع البيانات:

الأدوات والأجهزة المستخدمة في البحث:

- الرستاميتر لقياس الطول لأقرب 1/2سم. – ساعة إيقاف.
- ميزان الكتروني لقياس الوزن لأقرب 1/2كم. – أقماع.
- كرات طبية تزن 800 جرام. – كرات يد.
- ستارة لغلق المرمى + ستارة توضع على جهاز الوثب. – جهاز وثب عالي.

الاختبارات البدنية قيد البحث:

بعد الرجوع للمراجع العلمية والبحوث والدراسات المرتبطة وجد أن الاختبارات التالية هي الأكثر استخداماً:

- الوثب العريض من الثبات. – الوثب العمودي لسارجنت.
- الانبطاح المائل. – دفع كرة طبية وزن 800 جرام.
- الوثب العمودي من الوقوف والركبتان مثنيتان نصفاً.

اختبارات مستوى الأداء المهاري:

تم تحديد واختيار الاختبارات والمقاييس التي تقيس المهارات الاساسية في كرة اليد وذلك وفقاً للمسح المرجعي للمراجع والدراسات العلمية والدراسات المرجعية والتي اسفرت عن الاختبارات الأكثر شيوعاً الاتية:

- التمرير والاستلام. – رمي كرة يد لأبعد مسافة.
- التصويب بالوثب عالياً 10 كرات. – التحركات الدفاعية المتنوعة.
- حائط الصد في اتجاه واحد.

اختبارات مستوى التحصيل المعرفي (الاختبار المعرفي الالكتروني) من تصميم الباحثَين:

تم تصميم اختبار مستوى التحصيل المعرفي الالكتروني المصمم من قبل الباحثين في ضوء الأهداف العامة والإجرائية، والمحتوى التعليمي، وبعد إجراءات المعاملات العلمية أصبح في صورته النهائية. مرفق (1)

يتكون الاختبار من (60) سؤالاً ودرجة الاختبار من (60) درجة، على النحو التالي:

(أ) 30 سؤال من أسئلة الصواب والخطاء .

(ب)20 سؤال من أسئلة الاختيار من متعدد (اختيار واحد فقط).

(ج) 10 سؤال من أسئلة الاختيار من متعدد (اختيار واحد فقط) من خلال صورة للمهارة.

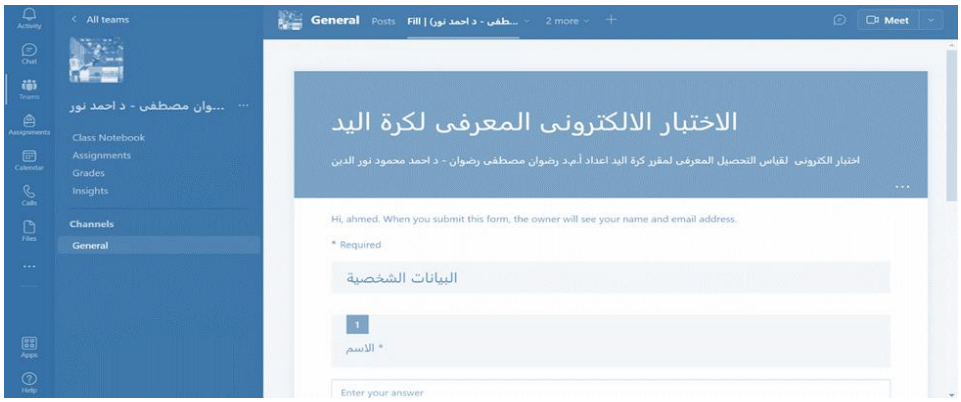
- تتنوع الأسئلة من حيث المعلومات المرتبطة بالنواحي التاريخية والقانونية والمهارات الاساسية الخاصة بكرة اليد.

- تم تفضيل الاختبار لما به من اشكال متعددة ومتنوعة من الأسئلة التي تختلف من حيث طريقة صياغة العبارات ومفردات الاختبار واستخدام الصور وكذلك لسهولة تعامل الطلاب معها.

- تم عمل المعاملات العلمية للاختبار للتأكد من صدق وثبات الاختبار.

وكان رابط اختبار مستوى التحصيل المعرفي.

https://forms.office.com/r/xstiwc78rb



شكل رقم (1) اختبار مستوى التحصيل المعرفي الالكتروني

والذي تم إعداده ومر إعداد الاختبار بالمراحل التالية:

- **تحديد الهدف من الاختبار:**

أعد الباحثان الاختبار لقياس المستوى التحصيلي للجوانب المعرفية في ضوء المستويات المعرفية (التذكر-الفهم-التطبيق-التحليل-التقويم) المرتبطة بمقرر طلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الرياضية جامعة العريش.

تحديد أبعاد الاختبار:

قام الباحثان بتحديد الأبعاد الرئيسية للاختبار المعرفي من خلال المسح الشامل للمراجع والأبحاث العلمية واستطلاع رأي الخبراء من حيث (التطور التاريخي -قواعد وقوانين اللعبة - الأجهزة والأدوات - المراحل الفنية للمهارات).

- **تحديد نوع مفردات الاختبار وصياغتها:**

تم تحديد مفردات الاختبار الإلكتروني وفق نمط أسئلة الاختيار من متعدد وصح وخطأ وذلك لكافة مفردات الاختبار، وتم مراعاة (مناسبتها لمستوي الطلاب – الموضوعية –الشمولية –قياس أهداف المحتوي –عدم احتمال لفظ لأكثر من مدلول).

- **الصورة المبدئية والنهائية للاستبيان:**

وقد قام الباحثان بعرض الاستبيان في صورته المبدئية على مجموعة من الخبراء في مجال التدريس وكرة اليد (5) خبراء بحيث لا تقل مدة خبرتهم في المجال عن (10) سنوات وذلك لإبداء الرأي في الاختبار المعرفي فيما وضع من أجله سواء من حيث المحاور والعبارات الخاصة بكل محور ومدى مناسبة تلك العبارات للمحور الذي تمثله، والجداول (3) و(4) يوضحان ذلك.

جدول (3)

النسبة المئوية لأراء الخبراء على عبارات الاختبار المعرفي ن = 5

الاسئلة										
رقم العبارة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
تكرارها	4	4	5	2	3	5	3	3	4	5
النسبة المئوية	%80	%80	%100	%40	%60	%100	%60	%80	%80	%80
رقم العبارة	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
تكرارها	5	4	5	3	4	5	4	4	4	5
النسبة المئوية	%100	%80	%100	%60	%80	%100	%80	%80	%80	%100
رقم العبارة	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
تكرارها	5	3	5	2	4	4	5	4	4	5
النسبة المئوية	%100	%60	%100	%40	%100	%80	%100	%80	%80	%100
رقم العبارة	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
تكرارها	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5
النسبة المئوية	%80	%80	%80	%60	%80	%100	%80	%80	%80	%100
رقم العبارة	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
تكرارها	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5
النسبة المئوية	%100	%80	%100	%80	%100	%80	%100	%80	%60	%100
رقم العبارة	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
تكرارها	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5
النسبة المئوية	%80	%80	%80	%80	%80	%80	%80	%100	%80	%100
رقم العبارة	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
تكرارها	5	3	5	4	5	4	4	4	3	4
النسبة المئوية	%100	%60	%80	%80	%100	%80	%100	%80	%60	%100

يوضح جدول (3) استطلاع رأى الخبراء حيث انحصرت نسبة الموافقة بين 40%: 100% وقد ارتضى الباحثان نسبة 80% فما فوق من اتفاق الخبراء وقد بلغت عدد العبارات المحذوفة (10) عشر عبارة وهي أرقام (4-5-7-14-22-24-34-49-62-69) وبذلك أصبحت عدد عبارات أسئلة الاختبار المعرفي (60) ثمانين عبارة وهي الصورة النهائية للاختبار.

- **تقدير الدرجة وطريقة التصحيح:**

اشتمل الاختبار على (60) عبارة، وذلك في صورته النهائية بعد إجراء المعاملات العلمية، ويتم تصحيح الاختبار إلكترونياً، ويقوم الاختبار بحساب النتيجة بالنسبة المئوية تلقائياً فور انتهاء المتعلم من الاختبار، وتم تحديد درجة إجابة كل سؤال بدرجة واحدة.

- **صدق الاتساق الداخلي:**

تم حساب صدق الاتساق الداخلي للاختبار المعرفي عن طريق حساب الارتباط بين عبارات ومحاور الاختبار وجدول (4) يوضح ذلك.

جدول (4)

معامل ارتباط صدق الاتساق الداخلي بين درجة كل عبارة والمحور الذي تنتمي إليه

ن = 5

	رقم العبارة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	معامل الارتباط	0.67	0.75	0.74	0.68	0.66	0.77	0.69	0.65	0.81	0.63
	رقم العبارة	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
التطور	معامل الارتباط	0.74	0.51	0.65	0.63	0.60	0.75	0.71	0.65	0.66	0.63
التاريخي	رقم العبارة	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	معامل الارتباط	0.69	0.58	0.74	0.74	0.68	0.75	0.74	0.75	0.78	0.84
	رقم العبارة	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	معامل الارتباط	0.68	0.74	0.65	0.65	0.60	0.78	0.78	0.75	0.66	0.83
	رقم العبارة	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
قواعد وقوانين	معامل الارتباط	0.55	0.61	0.62	0.66	0.79	0.78	0.73	0.82	0.77	0.76
اللعبة	رقم العبارة	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	معامل الارتباط	0.65	0.71	0.75	0.75	0.68	0.77	0.52	0.65	0.85	0.68

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى 0.05=2.228

يتضح من جدول (4) وجود ارتباط دالة إحصائياً بين درجة كل عبارة والمحور الذي تنتمي إليه مما يدل على درجة صدق عبارات المحاور في الاختبار المعرفي قيد الدراسة.

- **حساب السهولة والصعوبة ومعامل التمييز للاختبار:**

تم حساب معامل السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{عدد الأجابات الصحيحة}}{(\text{عدد الأجابات الصحيحة} + \text{عدد الإجابات الخاطئة})}$$

معامل الصعوبة= ١ – معامل السهولة.

وبناء على تطبيق هذه المعادلة يتم قبول المفردة التي يكون معامل صعوبتها ما بين (0.3 –0.7).

كما يعبر معامل التمييز عن قدرة كل مفردة من مفردات الاختبار على التمييز بين الأداء المرتفع والأداء المنخفض لأفراد العينة في الاختبار، وتم حسابه من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{معامل التمييز} = \frac{\text{عدد الإجابات الصحيحة فى المجموعة العليا} - \text{عدد الإجابات الصحيحة فى المجموعة السفلى}}{\text{عدد المفحوصين فى إحدى المجموعتين}}$$

وبناء على تطبيق هذه المعادلة يتم قبول المفردة التي يكون معامل التمييز لها أكبر من (0.3). ويوضح جدول (5) معاملات السهولة والصعوبة ومعامل التمييز للاختبار المعرفي.

جدول (5)

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز للاختبار المعرفي ن=5

التطور التاريخي	رقم العبارة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	معامل السهولة	90.67	76	91.22	83.21	75	91.76	83.34	75	91.76	82.34
	معامل الصعوبة	8.33	25	8.33	16.66	25	8.33	16.66	25	8.33	15.66
	معامل التميز	0.09	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19
المحتوى المهاري	رقم العبارة	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	معامل السهولة	91.67	83.34	75	91.76	82.34	91.67	83.34	77	91.67	82.31
	معامل الصعوبة	8.33	25	8.33	16.66	25	8.77	16.66	25	8.33	15.88
	معامل التميز	0.09	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19
	رقم العبارة	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	معامل السهولة	89.67	75	91.67	83.34	75	88.67	83.34	75	91.67	83.34
	معامل الصعوبة	8.33	15.66	25	8.33	16.66	8.33	16.66	25	8.21	16.66
	معامل التميز	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19
	رقم العبارة	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
	معامل السهولة	89.67	75	91.67	83.34	75	91.67	83.34	75	91.67	83.34
	معامل الصعوبة	8.33	25	15.88	15.88	25	8.33	16.66	25	8.33	15.88
	معامل التميز	0.09	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19
قوا	رقم العبارة	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

معامل السهولة	88.67	75	91.67	83.34	75	91.67	83.34	75	91.67	84.34
معامل الصعوبة	8.33	25	8.33	16.66	25	8.33	15.88	25	8.33	16.66
معامل التميز	0.09	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19
رقم العبارة	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
معامل السهولة	91.67	75	91.67	83.34	75	91.67	83.34	75	91.67	83.34
معامل الصعوبة	15.88	23	8.33	15.88	15.88	15.88	16.66	22.3	8.33	16.66
معامل التميز	0.09	0.33	0.11	0.19	0.33	0.09	0.19	0.33	0.09	0.19

يتضح من جدول (5) ان معامل السهولة يتراوح ما بين (75% الى 91.67%) ومعامل الصعوبة يتراوح ما بين (8.21% الى 25%) ومعامل التميز يتراوح ما بين (0.09 الى 0.33)، وعليه فيمكن استخدام اختبار التحصيل المعرفي لمعرفة مدى تحصيل المعلومات والمعارف المرتبطة قيد الدراسة.

- **تحديد زمن الاختبار:**

قام الباحثان بتحديد زمن الاختبار بتطبيق المعادلة التالية:

زمن الاختبار = الزمن الذي استغرقه أول طالب + الزمن الذي استغرقه أخر طالب

2

وبذلك أمكن تحديد زمن الاختبار وهو **60** دقيقة

المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة:

تم عمل المعاملات العلمية للاختبارات المستخدمة قيد الدراسة في الفترة من 2019/10/1م إلى 2019/10/10م.

أولاً: الصدق:

جدول (6)

معاملات الصدق الاختبارات المهارية قيد البحث ن1=ن2=10

المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة الغير مميزة		المجموعة المميزة		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف		
التمرير والاستلام	عدد	20.19	1.89	29.60	1.57	9.41	6.51
رمي كرة يد لأبعد مسافة	متر	25.12	1.75	39.20	2.83	14.08	17.16
التصويب بالوثب عاليا 10 كرات	عدد	3.44	2.48	8.40	1.89	4.96	9.43
التحركات الدفاعية المتنوعة	عدد	20.23	3.87	29.51	2.65	9.28	6.48
حائط الصد في اتجاه واحد	عدد	1.14	3.86	7.32	3.87	6.18	12.64

قيمة "ت" الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية 22 = 2.074

يتضح من جدول (6) أن هناك فروق دالة إحصائية في درجات الاختبارات المهارية، بين المجموعتين غير المميزين والمميزين عند مستوي معنوية (0.05) حيث انحصرت قيمة (ت) المحسوبة بين (6.48 – 17.16) وهي أكبر من القيم الحرجة لاختبار (ت) التي بلغت (1.72)، مما يدل على صدق الاختبارات المستخدم في البحث.

جدول (7)

معامل صدق التمايز للاختبار المعرفي في كرة اليد لعينة البحث ن1=ن2=10

م	ابعاد الاختبار	المميزين			غير مميزين			الفرق بين المتوسطين	قيمة(ت) المحسوبة
		س	وسيط	±ع	س	وسيط	±ع		
1	مهارى	15.22	15.00	1.74	9.12	12.00	2.14	3.81	9.16
2	قانون	15.13	15.62	1.66	8.14	12.23	1.73	2.30	7.45
3	تاريخ	14.36	14.00	2.16	8.23	11.65	1.35	2.94	8.66
4	المجموع	44.71	44.62	2.45	25.49	35.88	2.12	19.22	18.12

يتضح من جدول (7) أن هناك فروق دالة إحصائية في درجات الاختبار المعرفي، بين المجموعتين غير المميزين والمميزين عند مستوي معنوية (0.05) حيث انحصرت قيمة (ت) المحسوبة بين (7.45 – 9.16) كما بلغت قيمة دلالة الفروق لاختبار (ت) المحسوبة في المجموع الكلى للاختبار (18.12)، وهي أكبر من القيم الحرجة لاختبار (ت) التي بلغت (1.72)، مما يدل على صدق الاختبارات المستخدم في البحث.

ثانياً: الثبات:

قام الباحثان بطريقة تطبيق الاختبار واعادة تطبيقه على عدد (10) طلاب من نفس مجتمع عينة البحث ثم اعادة التطبيق مرة أخرى، ثم ايجاد معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني، كما وضحت الجداول (8)، (9) قيم معامل الثبات قيد البحث.

جدول (8)

معاملات الثبات للاختبارات المهارية قيد البحث ن = 10

المتغيرات	التطبيق الأول			التطبيق الثاني			قيمة (ر) الحرجة		قيمة(ر) المحسوبة
	س	وسيط	±ع	س	وسيط	±ع	0.01	0.05	
التمرير والاستلام	20.19	20	1.89	29.60	30	1.57	0.558	0.485	0.713
رمي كرة يد لأبعد مسافة	25.12	25.26	1.75	39.20	40.11	2.83	0.615	0.444	0.705
التصويب بالوثب عاليا10كرات	3.44	3.45	2.48	8.40	8.6	1.89	0.620	0.432	0.610
التحركات الدفاعية المتنوعة	20.23	21	3.87	29.51	30	2.65	0.611	0.425	0.622
حائط الصد في اتجاه واحد	1.14	1.03	3.86	7.32	7.56	3.87	0.658	0.417	0.826

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية 10في اتجاه واحد= 0.497

ويتضح من جدول (8) وجود ارتباط دال احصائيا بين التطبيقين الأول والثاني للاختبارات المهارية، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط ما بين (0.610 – 0.826)، وهي قيم أكبر من القيمة الحرجة لمعامل ارتباط بيرسون التي بلغت (0.05 =0.485 ، 0.01= 0.658) عند درجة حرية (22)، مما يوضح مدى ثبات الاختبار المستخدم.

جدول (9)

معامل الثبات للاختبار المعرفي قيد البحث ن = 10

م	إبعاد الاختبار	التطبيق الأول			التطبيق الثاني			قيمة (ر) الحرجة		قيمة(ر) المحسوبة
		س	وسيط	±ع	س	وسيط	±ع	0.01	0.05	
1	مهاري	15.56	16	2.72	17.21	17.36	2.179	0.658	0.497	0.776
2	قانون	14.25	14.78	1.91	16.12	16.38	1.74	0.658	0.497	0.801
3	تاريخ	14.36	14.57	1.64	16.05	16.14	1.05	0.658	0.497	0.610
4	المجموع	44.17	45.35	2.13	49.38	49.88	2.75	0.658	0.497	0.814

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 ودرجة حرية 10في اتجاه واحد= 0.497

ويتضح من جدول (9) وجود ارتباط دال احصائيا بين التطبيقين الأول والثاني للاختبار المعرفي، حيث بلغت أكبر قيمة ارتباطية المتمثلة فى البعد (القانون) بقيمة (0.801) وأقل قيمة المتمثلة فى بعد (التاريخ) بقيمة (0.610)، كما بلغت قيمة الدلالة الاحصائية لمعامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين الأول والثاني بالنسبة للمجموع الكلى للاختبار (0.814)، وهي قيم أكبر من القيمة الحرجة لمعامل ارتباط بيرسون التي بلغت (0.05 =0.497 ، 0.01= 0.658) عند درجة حرية (22)، مما يوضح مدى ثبات الاختبار المستخدم.

برنامج التعلم الإلكتروني التشاركى:

إكساب الطلاب المعارف والمعلومات والمهارات الأساسية بكرة اليد وتكوين الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام البرنامج في تعليم مهارات كرة اليد لطلاب المستوى الاول بكلية التربية الرياضية جامعة العريش، وينبثق من هذا الهدف عدة اهداف عامة للبرنامج التعليمي بما يتوافق مع جوانب التعلم المختلفة وهي:

- **هدف معرفي ويتمثل في:** إكساب الطلاب المعارف والمعلومات والحقائق المرتبطة بمهارات كرة اليد.
- **هدف مهاري ويتمثل في:** إكساب الطلاب الأداء المهاري السليم لمهارات كرة اليد.

ثم قام الباحثان بترجمة هذه الأهداف التعليمية وصياغتها في صورة سلوكية إجرائية قابلة للملاحظة والقياس، وقام الباحث بوضع تلك الأهداف في البرمجية التعليمية لكل وحدة تعليمية على حدة.

الأهداف السلوكية المعرفية:

1- أن يتمكن الطلاب من شرح المهارات الأساسية في كرة اليد.

2- أن يتذكر الطلاب الخطوات التعليمية لكل مهارة من مهارات كرة اليد.

3- أن يستخدم الطلاب البرمجية في الوصول إلى المعارف المتصلة بالمهارات الأساسية في كرة اليد.

4- أن يتفهم الطلاب تسلسل الأداء الحركي لكل مهارة من المهارات الأساسية في كرة اليد.

5- أن يتذكر الطلاب بعض النواحي التاريخية لكرة اليد.

6- أن يتفهم الطلاب بعض النواحي القانونية المرتبطة بتعلم مهارات كرة اليد.

الأهداف السلوكية المهارية:

1- أن يقوم الطلاب بتنفيذ كل مهارة من المهارات كما شاهدها في البرمجية التعليمية.

2- أن يستطيع الطلاب القيام بتدريبات متدرجة في الصعوبة تتيح الوصول إلى إتقان كل مهارة من المهارات الأساسية في كرة اليد.

3- أن يطبق الطلاب ما تعلمه من البرمجية حين يؤدي مهارات البرنامج التعليمي.

وقام الباحثان بإتباع المراحل التالية في وضع محتوى البرنامج التعليمي:

المرحلة الأولى: مرحلة التحليل:

قام الباحثان بالاطلاع على الدراسات والمراجع العلمية المتخصصة، وذلك للتعرف على المراحل الفنية والخطوات التعليمية والأخطاء الفنية وكيفية إصلاحها في المهارات الأساسية لكرة اليد، بالإضافة إلى دراسة العينة التي سيتم تطبيق البرنامج عليها، وذلك من أجل التعرف على قدراتهم ومستوياتهم التعليمية.

المرحلة الثانية: مرحلة تجهيز متطلبات التصميم:

وفي هذه المرحلة تم تجهيز متطلبات تصميم البرنامج التي سيتم استخدامها في عملية التصميم وهي كالتالي:

1- تجهيز الصور الثابتة:

تم تجهيز الصور الخاصة بالبرنامج بأشكالها المختلفة (صور رسم توضيحي – تسلسل حركي) حيث تم إدخالها إلى الحاسب الآلي بواسطة جهاز الأسكنر (Acer scanner) عن طريق برنامج Mira Scan، ثم تم معالجة الصور من خلال برنامج Adobe Photoshop .

2- تجهيز لقطات الفيديو (الصور المتحركة):

قام الباحثان بتجهيز ملفات الفيديو بأشكالها المتعددة، حيث تم إدخالها إلى الحاسب الآلي عن طريق كارت فيديو (TV Tuner Card) ماركة (Life View) باستخدام برنامج Windows Movie Maker وتم عمل التعديلات والمونتاج من خلال برنامج Power Director 2.1.

3- تجهيز الصوت:

تم تجهيز ملفات الصوت الخاصة بالبرنامج بأشكالها المختلفة (موسيقى – تعليق صوتي – تأثيرات صوتية)، وتم إدخالها إلى الحاسب الآلي من خلال برنامج Jet audio 4.7.

المرحلة الثالثة: مرحلة كتابة السيناريو:

قام الباحثان بكتابة السيناريو الخاص بالبرنامج وفقاً للمحتوى الذي تم تحديده من قبل بحيث يحتوي البرنامج على (١٠) وحدات تعليمية، ويستغرق (10) أسابيع بواقع وحدة تعليمية واحدة في الأسبوع، زمن الوحدة التعليمية (120) دقيقة.

المرحلة الرابعة: مرحلة التصميم:

أستخدم الباحثان في تصميم البرنامج البرامج التالية:

1- برنامج Microsoft Power Point.

2- برنامج Microsoft Word.

وقام الباحثان بتصميم الوحدة التعليمية بحيث تتكون من عدة أجزاء وهي:

- **الشاشة الافتتاحية:**

وهي التي تحتوي على عنوان الوحدة التعليمية، خلفية موسيقية، ولا يتحكم فيها الطلاب.

- **العناصر الرئيسية للوحدة التعليمية:**

وهي تحتوي على العناصر الرئيسية للوحدة التعليمية مع وجود روابط (Links) يمكن من خلالها الضغط على أي عنصر للدخول عليه مباشرة.

- **محتوى الوحدة التعليمية:**

وهي عبارة عن المادة العلمية الخاصة بالوحدة التعليمية والتي سيتم تعلمها من خلال هذه البرمجية التعليمية.

- **الشاشة الختامية:**

وهي عبارة عن الشاشة الختامية التي يتم عرضها للطلاب بعد الانتهاء من الجزء الرئيسي، وهي تتميز بوجود مقطوعة موسيقية حماسية مع إمكانية وجود لقطات فيديو في بعض الوحدات.

المرحلة الخامسة: مرحلة التجريب الأولي والتقييم:

قام الباحثان بعرض محتوى البرنامج في صورته النهائية على مجموعة من الخبراء في طرق التدريس وكرة اليد، للتعرف على آرائهم في صلاحية البرنامج للتطبيق.

المرحلة السادسة: التطبيق:

بعد التأكد من صلاحية المحتوى التعليمي الخاص لمقرر "كرة اليد" تم إتاحته للطلاب على المستوى الميداني الموسع بعد إجراء التعديلات النهائية على منصة التعلم الالكتروني التشاركي باستخدام Microsoft teams المستخدمة في البحث الحالي مرفق (2)، (3).

https://teams.microsoft.com/l/team/19%3aTteB9SjD9HDx_eqQ1gROC7z2ledKnLsLLIbecF3pAfs1%40thread.tacv2/conversations?groupId=932ec14a-3693-4309-82f1-fb659d2299be&tenantId=85d80711-a161-4530-a8f1-2eaa702e1cfb

شكل رقم (2) الواجهة الرئيسة لبيئة التعلم التشاركي عبر الويب

خطوات إعداد الوحدات التعليمية باستخدام التعلم الإلكتروني التشاركي:

- تقسيم أفراد المجموعة التجريبية إلى (5) مجموعات عمل، كل مجموعة تضم عدد (10) طلاب
- تم تقسيم الطلاب على مجموعات العمل في ضوء نتائج متوسط درجات القياس القبلي لمستوى الأداء المهاري حيث تتضمن كل مجموعة عمل على طالبين متفوقين، (4) طلاب متوسطين و(4) طلاب ضعيفين.
- يطلب الباحثان من الطلاب قراءة النص المكتوب الخاص بالمهارة ومحاولة فهم مراحل الأداء الفني والخطوات التعليمية، ومساعدة بعضهم البعض على الاستيعاب والفهم.
- يعمل الطلاب معاً لتنفيذ المهارات المراد تعلمها وأن يبذل كل طالب أقصى جهد لديه من أجل صالح مجموعة العمل.

- يقوم الباحثان بشرح الأجزاء التي يصعب على الطلاب في المجموعات فهمها.
- يتابع الباحثان الطلاب أثناء التنفيذ للتأكد من المشاركة الإيجابية لكل أفراد المجموعة وتشجيعهم بشكل جماعي وليس فردى.
- مراعاة تقويم الطلاب خلال الجزء التقويمي بالوحدة عن طريق اختبار طلاب كل مجموعة عمل ثم حساب متوسط درجات كل مجموعة من خلال جمع درجات أفراد المجموعة الواحدة وقسمتها على عددهم للتأكد من أن العمل داخل أفراد المجموعة الواحدة يؤدى بصورة تشاركية.

القياسات القبلية:

تم إجراء القياسات القبلية للمجموعة التجريبية يومي الأحد والاثنين الموافق 13–2019/10/14م في مستوى التحصيل المعرفي والاختبارات البدنية والمهارية لكرة اليد قيد الدراسة.

جدول (10)
دلالة الفروق الإحصائية في القياس القبلي للمجوعة التجريبية في التحصيل المعرفي والاختبارات البدنية والمهارية. ن = 50

م	الاختبار	وحدة القياس	المتوسط الحسابي س/	الانحراف المعياري ±ع
1	الوثب العريض من الثبات	سم	198.14	3.44
2	الوثب العمودي لسارجنت	سم	32.16	2.66
3	الانبطاح المائل	عدد	29.14	3.13
4	دفع كرة طبية وزن 800 جرام	متر	10.92	1.35
5	الوثب العمودى من الوقوف والركبتان مثنيتان نصفاً	عدد	33.45	2.88
6	التمرير والاستلام	عدد	12.7	2.16
7	رمي كرة يد لأبعد مسافة	متر	23.79	2.85
8	التصويب بالوثب عاليا 10 كرات	عدد	2	1.13
9	التحركات الدفاعية المتنوعة	عدد	21	2.22
10	حائط الصد في اتجاه واحد	درجة	3.42	0.65
11	التحصيل المعرفي	درجة	26	1.45

تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام التعلم الإلكتروني التشاركى:

تم تطبيق البرنامج التعليمي باستخدام التعلم الإلكتروني التشاركي مرفق (2) على أفراد مجموعة البحث في الفترة من 2019/10/15م الى 2019/12/10م لمدة (10) أسابيع بواقع وحدة تعليمية واحدة في الأسبوع علما بأن زمن الوحدة (120) دقيقة.

القياسات البعدية:

تـم إجـراء القياسـات البعديـة للمجموعـة التجريبيـة يـومي الأربعـاء والخمـيس الموافـق 11-2019/12/12م في مستوى التحصيل المعرفي والاختبارات البدنية والمهارية لكرة اليد قيد الدراسة.

المعالجات الإحصائية:

قام الباحثان بمعالجة البيانات إحصائياً باستخدام برامج الحاسب الآلي الإحصائية: (SPSS)

- المتوسط الحسابي. – الانحراف المعياري. – معامل الثبات.
- معامل الالتواء. – معامل الارتباط لسبيرمان.
- معامل صدق التمايز. – اختبار ت. – الحد الأدنى والحد الأعلى.

عرض ومناقشة النتائج:

أولاً: عرض النتائج:

جدول (11)
دلالة الفروق الإحصائية بين القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي والاختبارات المهارية

ن= 50

المتغيرات	وحدة القياس	القياس القبلى		القياس البعدى		الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت) المحسوبة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التحصيل المعرفي	درجة	26	1.45	55.46	1.14	29.46	*9.16
التمرير والاستلام	عدد	12.7	2.16	23.60	1.57	10.9	*5.75
رمي كرة يد لأبعد مسافة	متر	23.79	2.85	36.22	2.83	12.43	*16.12
التصويب بالوثب عاليا 10 كرات	عدد	2	1.13	8.21	1.89	6.21	*8.14
التحركات الدفاعية المتنوعة	عدد	21	2.22	29.16	2.65	8.16	*7.15
حائط الصد في اتجاه واحد	عدد	3.42	0.65	6.15	3.87	2.73	*13.02

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة إحصائية (0.05) = 1.711

يتضح من جدول رقم (11) أن قيمة (ت) المحسوبة باستخدام اختبار t-test قد بلغت (9.16-5.75-16.12-8.14-7.15-13.02) وهي أكبر من قيمة (ت) الجدولية البالغة (1.711) عند مستوى دلالة إحصائية (0.05) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي والمستوى المهاري في كرة اليد لصالح القياس البعدي.

ثانياً: مناقشة نتائج فرض البحث:

بملاحظة نتائج جدول (11) يتضح وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى 0.05 بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى التحصيل المعرفي والمستوى المهاري في كرة اليد لصالح القياس البعدي.

ويرجع الباحثان هذا التحسن في مستوى التحصيل المعرفي والمستوى المهاري في كرة اليد لدى المجموعة التجريبية إلى فاعلية البرنامج التعليمي باستخدام التعلم الإلكتروني التشاركى القائم على تقسيم الطلاب إلى مجموعات متعاونة فيما بينهم لإنجاز مهمة تعليمية محددة للجميع، بالإضافة إلى محتوى البرنامج التعليمي باستخدام التعلم الإلكتروني التشاركي والمعد بواسطة الحاسب الآلي، والذي أدى إلى المشاركة الإيجابية من جانب الطلاب في التحكم في سير عرض وسرعة وتتابع محتوى البرنامج، وهذا لا يتوافر إلا في استخدام الأساليب التدريسية الحديثة، والتي منها التعلم الإلكتروني التشاركى، بالإضافة إلى أن البرنامج يراعى الفروق الفردية، وحاجات وميول ودوافع الطلاب، كما أسهم في إزالة الشعور بالملل والسلبية والرتابة، والتي يشعر بها الطلاب أثناء تعلمهم بالطريقة التقليدية.

وما صاحب ذلك من توفير وسائط متعددة وتغذية راجعة للأداء الصحيح والتفاعل والتعاون والتشارك وحلقات النقاش بين الطلاب بعضهم البعض وبين الباحثان، والذي ساهم وساعد في تكوين التصور الحركي لأداء مهارات كرة اليد، وكذلك من خلال ما تضمنته البرمجية التعليمية من تدريبات تعليمية ومراحل فنية وأخطاء شائعة يمكن تصحيحها من خلال الأداء السليم، بالإضافة إلى ما تقدمه البرمجية التعليمية من شمول وتكامل للمحتوى المعرفي، والذي أدى إلى تحقيق جوانب التعلم المعرفي والمهاري وذلك من خلال احتوائه على فيديو تعليمي وصور ثابتة ومتحركة كل ذلك ساهم في إتقان الطلاب للجوانب المختلفة سواء التحصيل المعرفي أو المستوى المهاري في كرة اليد، ويتفق ذلك مع ما أشار إليه **أحمد سالم (2004)** أن التعلم الإلكتروني التشاركي منظومة تعليمية لتقديم البرامج التعليمية أو التدريبية للمتعلمين أو المتدربين في أي وقت وفي أي مكان باستخدام تقنيات المعلومات والاتصالات التفاعلية مثل (أجهزة الحاسوب، الإنترنت، القنوات المحلية أو الفضائية للتلفاز، الأقراص الممغنطة، التليفون، البريد الإلكتروني، المؤتمرات عن بعد) لتوفير بيئة تعليمية تعلمية تفاعلية متعددة المصادر بطريقة متزامنة، أو غير متزامنة اعتماداً على التعلم الذاتي، والتفاعل بين المتعلمين وبعضهم البعض والتفاعل بين المعلم (2: 98).

كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من: **ليلى عبد المنعم ونادية شوشة (٢٠٠٨) (7)، نشوة السيد (٢٠٠٩) (11)، الشيماء عبد اللطيف (٢٠١٠) (4)، مايسة عفيفي (٢٠١١) (8)، منار على (٢٠١٢) (١٠)، Moreno (2013) (15)، Rieber (2014) (16)** على فاعلية استخدام

أساليب التدريس الحديثة مثل التعلم التعاوني والتعلم الإلكتروني والتعلم الإلكتروني التشاركي في تعلم المهارات الحركية لدى الأفراد المتعلمين.

ويضيف **عطية خميس (٢٠٠٣) (9)** أن التعلم الإلكتروني التشاركي يؤدي إلى إتقان المهارات العملية والأدائية، والجوانب المعرفية نتيجة التفاعل بين المتعلمين وبعضهم البعض وبين المعلم، ووسائل الاتصال وتكنولوجيا التعليم الحديثة.

وبذلك يتفق الباحثان مع **Gewertz, Catherine (13) (2012م)** على أن بيئة التعلم الالكتروني والانترنت تعد أرض خصبة لنمو بيئة التعلم التشاركي وبنائها بشكل فعال، حيث توفر وجود النواحي الاجتماعية للتعلم التشاركي من خلال بعض الأدوات المتاحة التي تتسم بالتشاركية والتي يمكن استغلالها وتوظيفها على ضوء التعلم التشاركي، حيث أن هذا النوع من التعلم قائم على تبادل المعلومات بين مجموعة من المتعلمين يشتركون معا في صياغة المناقشات أو إعادة تنظيم المواد أو المفاهيم لبناء علاقات جديدة بينهما، ومن خلال تشكيل وصياغة أفكار الدارسين بفكرهم وآرائهم الخاصة، وكذلك تلقي الرجع والتقويم من خلال زملائهم في الفريق.

وبذلك يتحقق صحة فرض البحث والذي ينص على: أنه توجد فروق دالة إحصائية بين متوسط القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مستوى اداء مهارات كرة اليد والتحصيل المعرفي لصالح القياس البعدي.

الإستخلاصات:

1- برنامج التعلم الإلكتروني التشاركي ساهم بطريقة إيجابية في مستوي أداء المهارات الأساسية في لعبة كرة اليد قيد البحث لطلاب المجموعة التجريبية.

2- برنامج التعلم الإلكتروني التشاركي كان أكثر تأثيراً في مستوي التحصيل المعرفي لمقرر كرة اليد قيد البحث مما يدل على فاعليته وتأثيره.

التوصيات:

1- استخدام برنامج التعلم الإلكتروني التشاركي في تنمية مستوي أداء المهارات الأساسية في لعبة كرة اليد لما له من تأثير إيجابي على استيعاب الطلاب وارتفاع مستوى المهارات الأساسية لديهم.

2- إجراء دراسات مشابهة في الألعاب الرياضية المختلفة.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

1- إجلال حسن جبر : استخدام الوسائط الفائقة كوسيلة لتعليم الضربة الساحقة في الكرة الطائرة، بحث منشور، العدد 18، الجزء الثالث، مجلة كلية التربية الرياضية، أسيوط 2004م.

2- أحمد محمد سالم : تكنولوجيا التعليم والتعليم الإلكتروني، مكتبة الرشد ناشرون، الرياض 2004م.

3- السيد فتحي الويشي : استراتيجيات التدريس بين النظرية والتطبيق، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية 2013م.

4- الشيماء السيد عبد اللطيف : فاعلية استخدام أسلوبي التعلم التعاوني والأوامر على تعلم مهارات النجمة الأولى في السباحة التوقيعية"، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية بنات، جامعة الزقازيق 2010م.

5- جلال كمال سالم : كرة اليد الحديثة، اسس وتطبيقات، الطبعة الثانية، عامر للطباعة والنشر، القاهرة 2004م.

6- كوثر عبد المجيد السيد : كفايات تكنولوجيا المعلومات للطالب المعلم بكليات التربية الرياضية في ضوء الاهتمام بتطوير التعليم الجامعي، المجلة العلمية لعلوم التربية الرياضية، العدد السابع، كلية التربية الرياضية للبنين بأبو قير، الإسكندرية 2004م.

7- ليلى عبد المنعم، نادية شوشة : فاعلية استخدام الهيبرميديا على تعلم مهارات النجمة الأولى في السباحة التوقيعية"، المؤتمر العلمي الدولي الرياضي، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، الجامعة الهاشمية، الأردن 2008م.

8- مايسة محمد عفيفي : تأثير استخدام كل من التعليم الإلكتروني والتعليم المدمج على تعلم مهارات النجمة الثالثة في السباحة التوقيعية"، المجلة العلمية التربية البدنية والرياضة، العدد (٩٣)، الجزء الثالث، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة حلوان 2011م.

9- محمد عطية خميس : عمليات تكنولوجيا التعليم، مكتبة دار الكلمة، القاهرة

2003م.

10- منار خيرت على : فاعلية التعليم الالكتروني المدمج في تعلم مهارات النجمة الأولى في السباحة التوقيعية"، المجلة العلمية التربية البدنية والرياضة، العدد (16) الجزء الثالث، كلية التربية الرياضية بنين، جامعة حلوان 2012م

11- نشوة أحمد السيد : فاعلية استخدام التعليم الإلكتروني مع التطبيق الميداني لتعلم مسابقة إطاحة المطرقة لطالبات كلية التربية الرياضية للبنات بالزقازيق رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق 2009م.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

12- Edman, Elaina : Implementation of formative assessment in the classroom. A thesis submitted to fulfillment of the requirement for the degree of Doctor, Saint Louis University 2010.

13- Gewertz, Catherine : Test Designers Tap Students for Feedback, (ERIC Doucument reproduction Srevice No. (EJ1000124) 2012

14- McCarthy, J., & Andeson, L. : Active Learning Techniques Versus Traditional Teaching Styles: Two Experiments from History and Political Science. Innovative 2002.

15- Moreno, C. : The effectiveness of E-learning participatoryacquire some basic skills in football, Journal of Computer Assisted Learning, No.,29,Vol.,2. 2013.

16- Rieber, M., : E-Learning in Partnership and its impact on learning the skill of shooting in basketball for undergraduate students, Journal of Educational Technology No., 11, Vol., 2. 2014